

SUPER NES • MEGA • SEGA CD • MASTER • NES • PC GAMES • ARCADE • MULTIMÍDIA

ANO 4 - NÚMERO 39 - 3,00 URV'S

Videogame

VIRTUA RACING

OS PILOTOS TONY KANAAN E DIMAS DE MELO PIMENTA TESTAM NO MEGA E NO ARCADE

NINTENDO

DEBULHAMOS MEGA MAN 6

SUPER METROID

24 MEGA DE MUITA AÇÃO PARA O SUPER NES

SIGLA EDITORA

MULTIMÍDIA • EXCLUSIVO

MAKING OF THE 7th. GUEST





Nintendo GAME BOY™

OPTIONS

MULTIMÍDIA

- 8 COMPUTADOR OU TV?
- 9 MAKING OF THE 7th. GUEST
- 14 SEGA CD: TOMCAT ALLEY

SUPER NINTENDO

- 16 SUPER METROID
- 20 STAR TREK
- 22 KNIGHTS OF THE ROUND
- 24 THE FLINTSTONES

MEGA DRIVE

- 26 NBA JAM
- 30 ESPECIAL VIRTUA RACING
- 32 DRAGON BALL Z 2
- 34 MEGA TURRICAN

NINTENDO

- 38 MEGA MAN 6

MASTER SYSTEM

- 41 SUPERMAN

- 6 BITS
- 42 GAME RADICAL
- 44 CARTAS
- 45 GAME SECRET
- 46 TILTE

REVISTIM!

CAPA: O FIM DA PIRATARIA?

- 3 ROLOS & TROCAS
- 7 CLUBES
- 8 GALERIA DOS FERAS



FOTO: DAUMER DE GIULI

Super Metroid debulhadinho! Onde? Página 16, galera!



Dimas de Melo Pimenta III e Tony Kanaan contam tudo sobre o Virtua do Mega e Arcade, na página 30.

BITS

SATURNO

CHEGA NO FINAL DO ANO



Saturno, além de um planeta, também foi o pai de todos os deuses na mitologia grega. No mundo do videogame, ele será um equipamento poderoso. É o que está prometendo a Sega, que deve lançar o produto até o final do ano nos Estados Unidos e Japão.

Gamemaniacos do Brasil terão de esperar até o ano de 95. É isso mesmo, a Tec Toy deve trazer esse videogame ao país somente no primeiro trimestre do próximo ano.

Saturn é o nome do projeto do novo videogame da Sega. Ele ainda não tem nome oficial, mas sabe-se que este console sairá de fábrica com 32 bits e chips RISC (conjunto de instruções reduzidas) da japonesa Hitachi.

Alguns de seus microprocessadores estarão dedicados a processamento de imagens e sons. Vantagens? Promete-se um maior desempenho no produto. Quer mais? Um console de 32 bits é bem mais rápido que os de 16 que andam nas mãos

da galera. Principalmente devido à tecnologia RISC - como o processador realiza um número menor de instruções, ele faz isso muito mais rápido. Claro, em contrapartida, os programas - leia-se jogos - tem de ser mais complexos na programação. O resultado é um processamento mais rápido dos gráficos e jogos muito mais interessantes.

Outra surpresa que executivos da Sega japonesa revelaram, quando estiveram no Brasil: já estão quase prontos três títulos para o Saturn. Virtua Racing - que você já conhece bem do Mega e arcades - Daytona e Virtua Fighting estão sendo desenvolvidos pela própria Sega. E de quebra, já estão sendo escolhidas softwarehouses para desenvolver games para esse novo equipamento.

Agora, o bom dessa história toda é o preço, item número um na hora de pesar prós e contras para comprar um console de videogame. A Sega quer

O novo console da Sega chega com tecnologia RISC de 32 bits e promete muita emoção.

Por Marijô Zilveti

lançar esse equipamento, custando entre US\$ 450 e US\$ 500, nos EUA. No Brasil deve chegar a US\$ 700. Se parece caro à primeira vista, comparando com outros consoles de 32 bits do mercado - como o 3DO, por exemplo - já dá até para mudar de idéia.

E para completar as novidades, a Sega deve lançar com o Saturn um acionador de CD-ROM de dupla velocidade e um modem, que permitirá conexão com redes de jogos e serviços via telefone.

DIVULGAÇÃO

PROMOÇÃO 'QUAL É A BOLA DA COPA'

Aqui estão os 30 ganhadores da promoção "Qual é a bola da copa?", publicada na edição 36 da revista VideoGame. Confira se você está entre os premiados. Alexandre Mathias Brito, Rio de Janeiro,RJ; André Cintra de Souza Pereira, São Paulo,SP; André Morade, São Paulo,SP; Cion A. do Nascimento, Curitiba,PR; Danilo M. de Souza, Santo André,SP; Eduardo Gonçalves, Varginha,MG; Franco Viana Cuadrado, Porto Alegre,RS; Gustavo Escudero da Silva, Jundiaí,SP; Iahn Gonçalves Barreto, Ribeirão da Neves,MG; Jean Carlos Back, Joinville,SC; Jean Rodrigo Lachman, Pato Branco,PR; Luciana Kazuko Nishioka, São Paulo,SP; Luciano R. Garcia, Araras,SP; Marcelo K. Butturini, São Paulo,SP; Marcelo Pinheiro, Natal,RN; Márcio H. Moreira, São Paulo,SP; Maurício Marques, São Paulo,SP; Paulo Ronaldo de Souza Junior, Rio de Janeiro,RJ; Rafael Dantas Arantes, São Paulo,SP; Rafael Ito Kawahara, Americana,SP; Raul Escabras Farré, São Paulo,SP; Renato Metran, São Paulo,SP; Ricardo Canuto Medeiros Amorim, Brasília,DF; Rodrigo Caldas Freitas, São Luis,Maranhão; Rodrigo Neto, São Paulo,SP; Rodrigo Zacarias de Moraes, Goiânia,GO; Thiago Barcelos, São Paulo,SP; Thiago de Araujo Coelho, Vitória,ES; Vitor dos Santos Vilas Bôas, Salvador,BA; Zelinda Vieira Miranda Silva, São Paulo,SP.



O Incrível Hulk: pronto para ataque na tela

O INCRÍVEL HULK: PRONTO PARA ATAQUE NA TELA

O Incrível Hulk promete mais verde na tela de seu videogame. Quem joga com Mega Drive ou Game Gear poderá conferir a força desse herói. Hulk era um personagem de história de quadrinhos da Marvel, na década de 60, e que nos anos 80 virou filme. Trata-se de um cientista que em uma experiência de laboratório ficou exposto a raios gama. Cada vez que sua adrenalina sofria alterações, ele ficava mais forte, suas roupas rasgavam-se, já que ele aumentava de tamanho e, de quebra, ainda ficava verde - não que o cara gostasse do Palmeiras, ele nem se ligava em futebol....

O jogo para Mega deve trazer as mesmas emoções da TV. O jogador fará o papel do Hulk e terá de defender quem estiver em perigo.

NOVOS TÍTULOS PARA SUPER NES

Prepare seu Super NES para as novidades. A Playtronic deve trazer para julho e agosto dois novos títulos. Nas suas férias vem aí Stunt Race FX. Um dos games mais aguardados, já que, como StarFox, o cart vem com o chip Super FX-2, que cria efeitos tridimen-

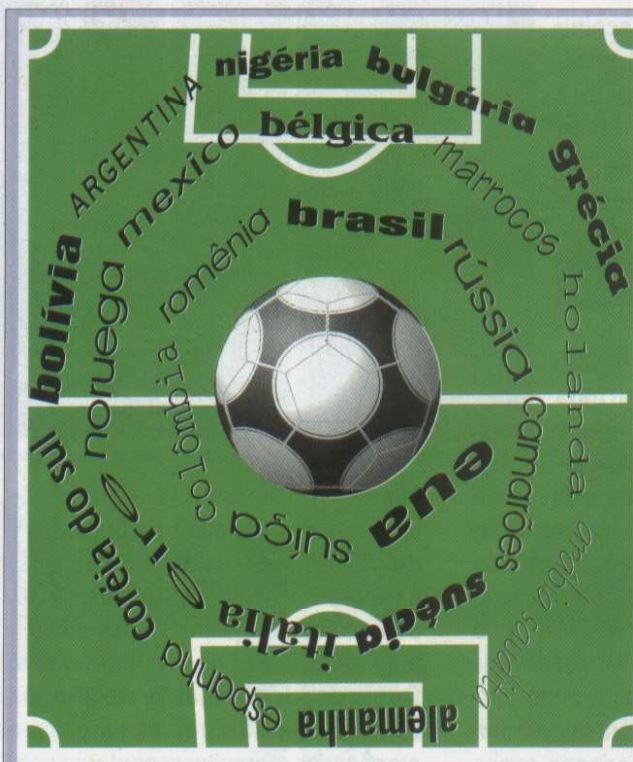
sionais. É uma boa pedida para quem gosta de simuladores de corrida. São 24 fases de emoção para correr pelas pistas de sua TV. O cartucho permite até dois jogadores. E para quem é viciado em Tetris, a Playtronic deverá lançar em agosto Tetris 2, também para o Super Nintendo. Quem já se aventurou pelo Game Boy ou mesmo em microcomputadores do tipo PC vai poder conferir a partir do segundo semestre o mesmo título para videogame. Haja vício.

Stunt Race FX, para super Nes



NINTENDO OF AMERICA

As novidades não param por aí. Em Outubro estão chegando mais dois títulos: Uniracers, um jogo de corrida em que você tem de provar que é o máximo em cima de um par de monociclos, e Super Punch-Out! Quem não se lembra desse cart no Nintendinho, assinado por Mike Tyson?



novas emoções. Em setembro, a Accolade lança nos EUA o CD-ROM All-Pro Video Football para micros IBM PC e Macintosh. Esse game simula todos os jogos da National Football League, trazendo nomes e estatísticas de pelo menos 51 jogadores da NFLPA. O CD traz ainda videoclips de jogos recentes e também comentários jornalísticos. Com All-Pro Video Football até dois jogadores poderão disputar partidas de futebol americano. O resultado do jogo é mostrado em imagens de vídeo. O preço de lista de All-Pro Video Football nos EUA é US\$ 69,95. O telefone nos EUA é (001-408) 985-1700.

ILUSTRAÇÃO: HERALDO GALAN

VIDEOGAME VAI À COPA

FUTEBOL TAMBÉM VAI AO MEGA DRIVE

Adeptos do esporte de poltrona vão vibrar com a novidade. Para pegar carona na Copa, os norte-americanos estão lançando J-League Pro Strikers. O cartucho é para Mega Drive e já vem com adaptador para conectar até quatro jogadores. Durante o mês de junho, o cartucho poderá ser encontrado nas locadoras. Vale a pena conferir.





ACCOLADE ADERE AO FUTEBOL AMERICANO EM CD-ROM

Depois da Copa, o futebol americano ganha

Imperdível! VideoGame está preparando uma superedição especial para esta Copa do Mundo. A revista traz todos os grandes lançamentos de futebol para Mega Drive, Super Nintendo, Nintendinho, Master System, Game Boy, Game Gear e Neo Geo. Um guia completo para você não jogar dinheiro fora na hora de alugar.

E, como futebol é a palavra de ordem, você vai conferir também tudo sobre todas as copas, um guia completo da Copa do Mundo dos EUA e também como está o time do Brasil, nas opiniões do Técnico Carlos Alberto Parreira e do atacante Romário. Demais, não? Confira nas bancas!

Tipo: Simulador
 Fabricante: Sega
 Memória: N/D
 Fases: Indefinidas
 Jogadores: 1

Dificuldade: 
 Gráficos: 
 Música/Efeitos: 
 Diversão: 

TomCat Alley (o beco do TomCat) é o codinome

de uma base de operações supersecreta da aeronáutica americana. É dela que você decola com um poderoso

caça F-14X

TomCat para missões quase impossíveis. Mig's zunindo em seu ouvido, mísseis que passam raspando no seu F-14, e velocidade, muita velocidade.

O jogo é no mínimo adrenalinico.

As batalhas foram digitalizadas do próprio filme, grande sucesso de bilheteria nos EUA, mas que não decolou por aqui. Não importa. Imagens de vídeo de tela inteira, música tensa e pesada, o barulho do seu designador de alvos quando enquadra um avião inimigo, tudo isso contribui com o clima nervoso do game. A história toda começa quando um russo - sempre um russo! -, Coronel Alexi Povich, foge de seu país com dois esquadrões de caças, alguns bombardeiros, mísseis anti-aéreos e Deus sabe o que mais. Pronto: junte um psicopata pretensioso, armamentos de última geração e temos um novo problema mundial. Cabe a você resolvê-lo. Saiba como!



COMANDOS

Direcional: movimenta a mira na tela que, além de enquadrar os aviões inimigos, serve também para definir funções no HUD.

Botão A: dispara as armas de seu F-14.

Botão B: seleciona pontos de navegação e inimigos no HUD. Também ativa as armas, o rádio, a câmera e o sistema de armas.

Botão C: ativa e desativa o HUD.

S A I B A U S A R O H U D

Todas as funções de seu F-14 são acionadas usando o HUD (tela de cristal líquido que fica entre a parte de fora da aeronave e o piloto, mostrando informações importantes). O co-piloto não tem HUD, uma pena! Como ele é transparente, o piloto pode ver estes dados sem tirar os olhos do que acontece do lado de fora da aeronave. Para usar as funções no HUD, coloque a mira em cima do que deseja e aperte o botão B. Veja agora as funções:

Waypoints: são os pontos de navegação durante as missões. Eles aparecem como um círculo numerado. Após a decolagem, seu piloto vai pedir um waypoint. Selecione um deles usando a mira e aperte o botão B para confirmar a seleção. São cinco segundos para selecionar um waypoint ou seu piloto vai te xingar até... Após o sermão, restam mais três segundos para selecioná-lo ou a missão será abortada.

Rádio: como co-piloto, você é responsável pelas comunicações entre seu avião e o

wingman (seu parceiro no outro avião). Você tem cinco segundos para responder a um chamado deles. Para isso, coloque a mira sobre o R no canto direito da tela e aperte o botão B.



Aviões Inimigos: os símbolos vermelhos no HUD são aviões inimigos. Quando seu piloto pedir, selecione um deles colocando a mira sobre um dos símbolos e aperte o botão B. Seu TomCat vai mudar a rota e você estará pronto para abatê-lo.

Seletor Ar/Terra: seleciona o modo de ataque para combates ar-ar ou ar-terra. Muda também as armas mostradas no canto esquerdo. A seleção precisa ser correta para funcionar.

Armas: são dois tipos de armas para cada situação. Para combates ar-ar utilize-se de mísseis Sidewinder e Phoenix. Já para ataques ar-terra abuse dos mísseis Maverick e das bombas. A quantidade de cada uma delas aparece ao lado de seu desenho.

Lançador Chaff/Flare: são enganadores de mísseis inimigos. Quando um inimigo atirar, coloque a mira sobre último ícone do lado esquerdo e aperte o botão B.

Câmera de reconhecimento: usada para conseguir fotos para a Inteligência. você só irá usá-las quando a missão especificar. Para isso, coloque a mira sobre o desenho da câmera no canto direito e aperte o botão B sobre o alvo.

Sistema de Alerta: quando um radar hostil enquadrar você para lançar um míssil, a palavra Warning vai piscar no seu HUD. Use um chaff/flare ou selecione um vetor de escape (selecione outro avião inimigo no HUD e aperte o botão B) para se desviar dele.

•MULTIMÍDIA• •MULTIMÍDIA• •MULTIMÍDIA• •MULTIMÍDIA• •MULTIMÍDIA• •MULTIMÍDIA• •MULTIMÍDIA• •MULTIMÍDIA•

TIPS

Disparando

Quando selecionar um inimigo, derrube-o. Vá atrás do avião até que a mira fique vermelha e escreva a palavra LOCK. Agora com a mira travada, aperte o botão A para disparar e dê tchauzinho para seu inimigo. Tome cuidado para a mira não sair do travamento antes do disparo, ou o tiro será perdido.

O Pessoal

Seu piloto tem o nome-código Dakota. O cara é um pouco rude mas é um bom piloto. O código em missão de seu F-14 é Shadow 5. Voando como seu wingman estão Ratchet, uma puta loira, e Buzz, seu co-piloto no Shadow 3. Eles até que voam bem, mas dão boas dores de cabeça também.

TODAS AS MISSÕES

MISSÃO 1:

DESTRUIR O BOMBARDEIRO.

Aqui existe apenas um waypoint. Selecione-o e vá atrás do inimigo.



Tome cuidado com os Mig's e vá em frente. Quando chegar ao bombardeiro mude para os mísseis guiados por radar (coloque em cima dos mísseis de baixo e aperte o botão B) e derrube-o. Good Shoot, over!

Missão 2:

Reconhecimento.

Novamente no ar, vá primeiro ao waypoint 1 para detonar a defesa aérea inimiga. Feito



isso, vá para o waypoint 2 e tire fotos do desfiladeiro. Aqui vai ser disparado um míssil terra-ar contra vocês: cuidado.

Missão 3:

Destruir a Ponte.

Vocês viram que há uma ponte fortemente guardada no desfiladeiro? Vá para o waypoint 1 e

destrua os aviões inimigos. Depois, waypoint 2 para acabar com os lançadores de mísseis que estão lá. Mude para o modo de ataque ao solo e use os mísseis Mavericks. Errou, já era! Na seqüência continue no modo de ataque ao solo, mas com bombas desta vez. Atenção na hora do lançamento: as bombas não têm travamento de mira, é no olhómetro mesmo.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Missão 4:

Reconhecimento.

Novamente Shadow 2 foi derrubado voltando de uma missão em

que descobriu um fábrica de armas químicas. Vá lá para se certificar qual sua localização. Siga os waypoints na seqüência e tire fotos da fábrica.



Missão 5:

Destruir a Fábrica.

Agora que você sabe onde fica a fábrica, terá que destruí-la. Outra vez você vai seguir os waypoints, ficando esperto com o

desfiladeiro cheio de lança-mísseis. Na fábrica, o olhómetro entra em cena novamente e as bombas fazem o resto.



Missão Final: Destruir o resto da força aérea inimiga.

O russo cansaram de ser sempre o alvo e resolvem atacar a TomCat Alley. Para variar, sobrou pra

você!! Aqui não existem waypoints: é você e eles apenas. Vale a habilidade. Destrua todos e volte para a base para ser tratado como um herói. Ou então, veja sua querida base ir para o espaço. Good luck, over.



Warning: terror, suspense e principalmente um clima muito

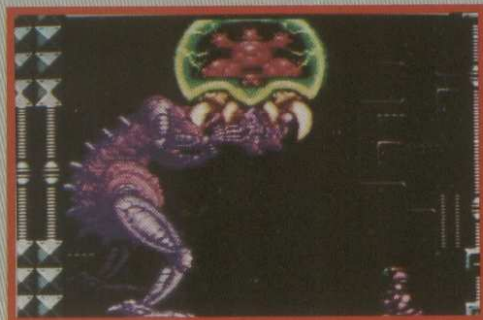
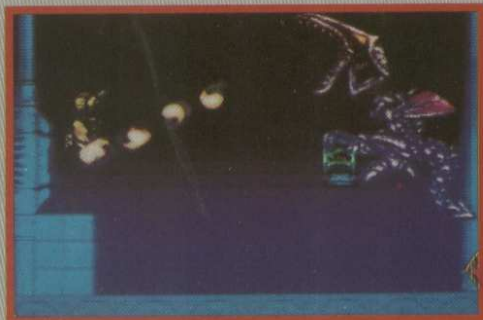
sombrio faz deste Metroid um jogo único e o melhor de todos os tempos! Pelo menos foi o que a galera que esteve na última Consumer Electronics Show, em Las Vegas, EUA, achou. Vocês lembram do desespero quando se assiste Aliens pela primeira vez? Super Metroid proporciona essa mesma sensação de claustrofobia

comterror alienígena.

Labirintos que são só escuridão, infestados de criaturas acompanhados ainda de uma trilha sonora assustadora! Imperdível! É muito muito muito muuuuito bom, mesmo!!! Seus 24

mega de memória demonstram o poder desta nova era para o "velho" 16-bit da Nintendo. O primeiro desta linha foi o Fire Emblem, igualmente animalesco! Os próximos, esperamos, serão: Final Fantasy 3, Samurai Spirits e o Super Street Fighter 2. Todos super completos com gráficos, som, jogabilidade nota

11. Enredo adequado e original para cada estilo, demonstrando que os limites não estão no aparelho, mas em quem programa o game. Seria o 24 Mega-Shock! da Nintendo. Pegou?

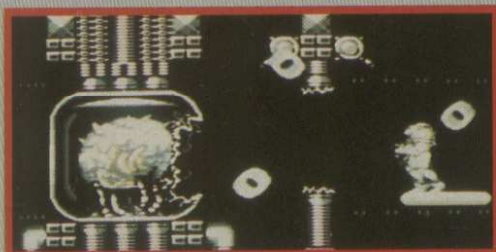


THE LEGEND OF METROID

O game Metroid saiu primeiro para o Nintendinho, lançado em 1987. Samus Aran, uma gata bounty hunter, tem a missão de invadir o Planeta Zebes e destruir a Mother Brain. Esse cérebro maldito tem sob seu domínio os Metroids, "águas-vivas" que absorvem qualquer criatura que encontram em seu caminho. Estas criaturas possuem grande poder energético e, aliadas a Mother Brain, tentam dominar toda a galáxia. A continuação direta deste game,

Metroid 2 - Return of Samus, veio para o portátil Game Boy em 1991. Nesta aventura, nossa heroína é designada para acabar com todos os Metroids em seu planeta natal, SR-388. Mas quando foi destruir a última larva de Metroid, uma surpresa: a pequena criatura começou a segui-la por todo o lugar, como uma criança perdida. Mais mistérios... Agora é a vez da Nintendo detonar com o lançamento animalesco de Super Metroid, ou Metroid 3, no Japão, para o Super Nintendo. Tudo começa com um breve flashback da saga de Samus e entra de

cabeça na história. Depois de ter poupado o último Metroid, Samus o entrega nas mãos de cientistas para estudá-lo. Em Cebes, a estação de estudos espaciais, os cientistas percebem que sua força poderia ser utilizada para o bem de toda humanidade. Terminada a missão, a nossa caçadora sai novamente em busca de mais recompensas... Passando em um complexo de asteroides perto de Cebes, Samus recebe em sua nave um alerta: a estação está sendo atacada! Adivinha por quem... Sacou, não? É exatamente aqui que você entra.



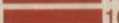



FOTOS: DAUMER DEGIULLI



PER ROD

RAIO-X

Tipo:	Action/Adventure
Fabricante:	Nintendo/Playtronic
Memória:	24 Megabits
Fases:	6 áreas
Jogadores:	1
Dificuldade:	 8
Gráficos:	 10
Música/Efeitos:	 10
Diversão:	 10

SUITS

Varia Suit: aumenta a resistência contra ataques inimigos e reduz danos contra lava vulcânica.

Gravity Suit: permite o livre movimento de Samus dentro de líquidos, sem perda de velocidade.

MISC

Morphing Ball: transforma

em bolinha.

Bomb: detona bombas quando está na forma de bolinha.

Spring Ball: pode pular quando estiver na forma de bolinha.

Screw Attack: destrói certos tipos de paredes e alguns inimigos durante o pulo giratório.

BOOTS

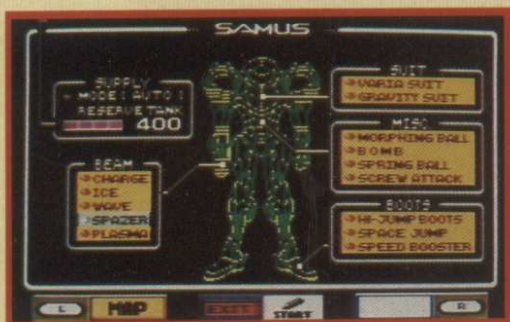
Hi-jump Boots: capacidade de pular mais alto.

Space Jump: propulsão extra durante o salto giratório.

Speed Booster: com esse equipamento você poder correr com super velocidade, assim passando por certas passagens.

Speed Booster Blast: é um movimento que permite transformar a energia cinética da super velocidade em energia potencial. Basta abaixar quando estiver com a super velocidade. E quando Samus estiver piscando, pule e direcione para o local desejado.

EQUIPAMENTOS



Temendo a dominação do mal, os membros do Clã Chozo resolveram criar uma série de equipamentos especiais. Somente um escolhido poderá usar essa linha de equipamentos. Quem será? É novas: Samus Aran, que apesar de ser uma caçadora de recompensas, tem a habilidade necessária e um bom coração.



FOTOS: DAUMER DEGIULLI

Bem, durante sua aventura pelo planeta Zebes, vocês vão perceber que os itens mais importantes estão nas mãos de estátuas de criaturas alienígenas. Conheça os equipamentos.

BEAM

Charge: acumula um tiro mais poderoso.

Ice: tiro que congela e destrói também.

Wave: tiro que atravessa paredes.

Spazer: três tiros ao mesmo tempo.

Plasma: tiro mais forte.

SUPPLY

Reserve Tank: quatro tanques que estoam até 400 unidades de energia.

SPECIAL EQUIPMENTS

Missile: destrói inimigos e abre portas específicas. Capacidade máxima de 230 unidades.

Super Missile: fundamental para destruir inimigos fortes (bosses). Abre portas específicas. Sua capacidade máxima é de 50 unidades.

Super Bomb: muito forte, abre portas específicas e destrói vários tipos de blocos. Capacidade máxima de 50 unidades.

Grappling Beam: permite que Samus se pendure em certos tipos de blocos.

X-Ray Scope: capacidade de ver blocos, passagens e itens escondidos.

Cuidado, esse equipamento não é 100% confiável.



TIP

Conforme você for avançando no jogo e tiver alguma dúvida no manuseio de um equipamento, é só assistir o demo do game. Só assista em pleno desespero, senão perde a graça.





PLANETA ZEBES

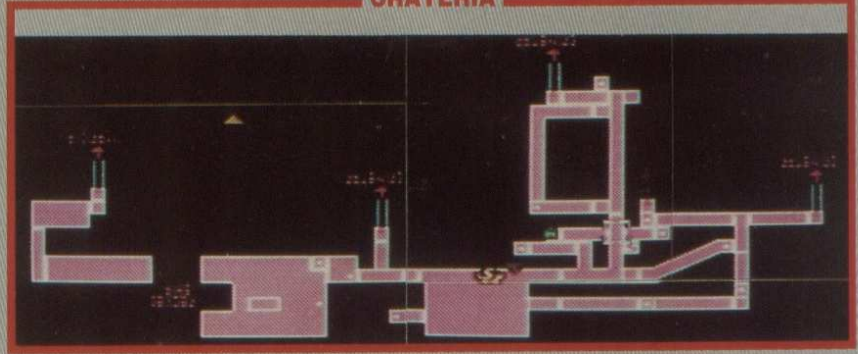
São seis áreas no total, Crateria, Brinstar, Norfair, Wrecked Ship, Maridia e Tourian. Sua missão é encontrar e destruir quatro bosses, escondidos nos labirintos do planeta. Assim a passagem para Tourian será liberada, é nessa última área que você encontra a Mother Brain. Veja agora os mapas completos dessas áreas, e todos os itens escondidos. Os pontos brancos são os itens especiais, os "S" são salas para gravar o jogo, os "M" recarregam os mísseis comuns e a bolinha amarela restaura a energia. Confira!

WRECKED SHIP

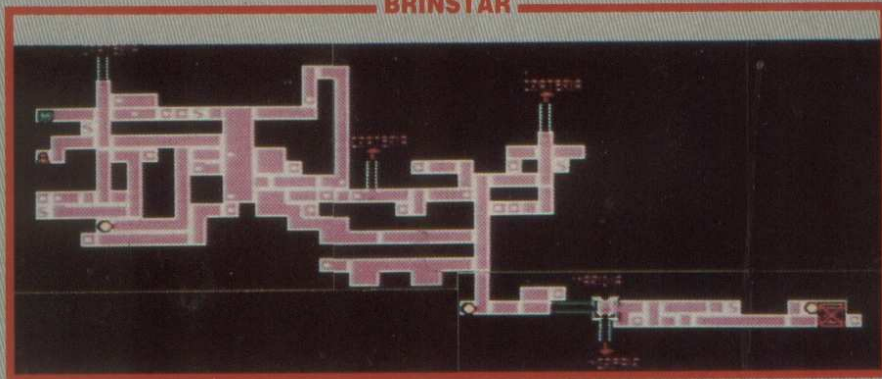


FOTOS: DAUMER DEGIULLI

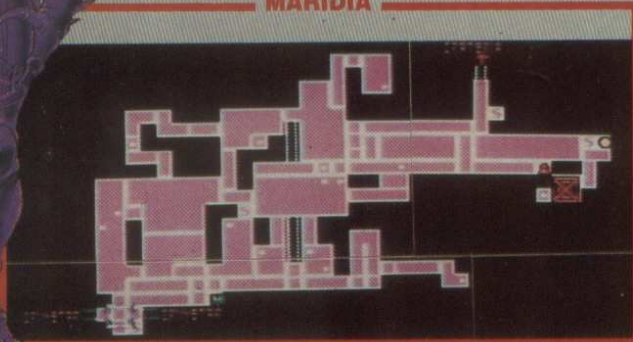
CRATERIA



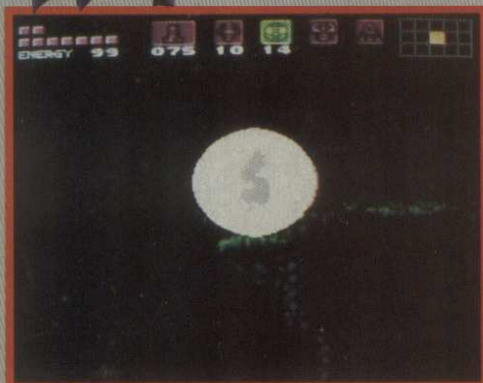
BRINSTAR



MARIDIA



NORFAIR

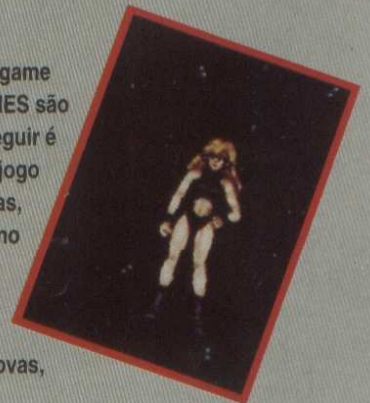


funciona quando sua energia estiver no osso (piscando).

HYPER TIPS

- Com esse movimento, Samus poderá transformar a energia da Super Bomba em pontos de HP (hit point). Primeiro selecione a Super Bomba e transforme em bolinha. Ao mesmo tempo que você soltar a bomba, coloque o direcional para baixo e segure L + R (fique segurando tudo). Lembre-se: este comando só

- Como todo Metroid, o game tem vários finais. No SNES são apenas três, para conseguir é simples. Terminando o jogo com menos de três horas, Samus tira a armadura no final (só a armadura!). Menos de seis horas só retira o capacete. E mais de seis horas, é novas, não tira nada.



SNES

STAR TREK THE NEXT GENERATION

RAIO-X

Tipo:	Adventure
Fabricante:	Spectrum Holobyte
Memória:	4 Megabits
Fases:	6
Jogadores:	1
Dificuldade:	8
Gráficos:	9
Música/Efeitos:	8
Diversão:	8

Bem-vindo ao século XXIV. E em grande estilo! Afinal, agora você faz parte da nova geração de tripulantes da nave intergaláctica Enterprise, da famosa série de TV Star Trek. Totalmente reformulada, a série desagradou os mais fanáticos por Spock e cia. Em todo o caso, o game arrasa. Principalmente se você gostar do gênero *adventure*, como nos bons jogos para computadores PC. Não faltam bons gráficos e músicas

interessantes. O único defeito talvez seja o fato de o game ser bastante curto. Você começa a sua aventura tendo de monitorar as operações dos Romulans, uma raça meio "complicada", na Zona Neutra controlada pela Starfleet - da qual a Enterprise faz parte. Para se dar bem, é necessário estar familiarizado com a sua tripulação - você pode descer em terra com quatro tripulantes - e os comandos da Enterprise. Vamos a eles!

U.S.S. ENTERPRISE

São 6 estações de controle. Saiba operá-las bem.

COMMUNICATIONS

Para enviar ou receber mensagens. Sempre que ouvir um bip, vá para lá e aperte o Botão A para receber a mensagem. Quando não houver mensagens na tela, a palavra *Conn* aparece na estação de comunicação. Você pode, então, escolher o curso (sistema, estrela, planeta e satélite para onde você deseja ir) e a velocidade da nave.

BRIEFING ROOM

Se você não estiver certo do próximo passo, vá para a sala de instruções e o capitão Jean-Luc Picard irá orientá-lo.

SENSORS

Através dos sensores você se informa sobre planetas e espaçonaves estranhas. As informações obtidas ajudam a entender e a resolver os problemas do game.

COMPUTERS

Usando os computadores você poderá conseguir várias informações, inclusive a respeito da própria Enterprise, além de passwords que só podem ser obtidos quando você está próximo de alguma base estelar.

ENGINEERING STATION

Na estação de engenharia você pode determinar a porcentagem de recursos que serão usados para reparar sistemas danificados durante as batalhas.

TRANSPORTER ROOM

Na sala de transportes você pode escolher de um a quatro personagens para missões fora da nave. Esta sala só pode ser utilizada com a permissão do capitão Jean-Luc Picard.



FOTO: DAUMER DE GIULI

Doutora T'Lirus

Sua primeira missão é viajar para Codis Mu VI e salvar a doutora T'Lirus das mãos dos Romulans.

Em combate:

- Botão A** - phasers.
- Botão B** - torpedos de photon.
- Botão R** - envia energia auxiliar para os escudos.
- Botão L** - envia energia auxiliar para os phasers.
- Botão X + Y** - rendição ou comunicação com o inimigo.

COMANDOS

Dentro da Enterprise:

- Botão A** - confirma uma opção.
- Botão X** - cancela uma opção.
- Botão B** - confirma um curso.
- Botão X + Y** - retorna a ponte de comando.

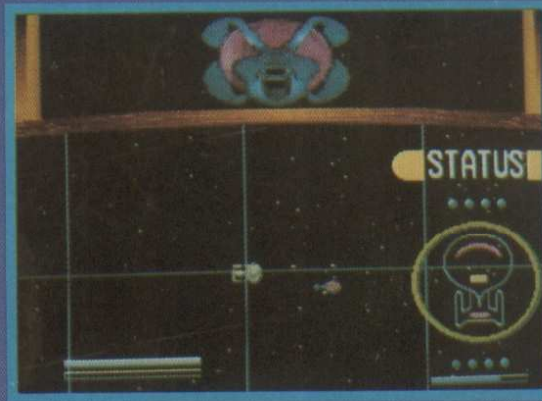
Dos personagens

- Botão A** - phasers, tricorders, etc.
- Botão B** - pegar objetos, abrir portas, etc.
- Botão Y + Direcional** - troca de personagem.
- Botão R ou L** - troca de item.



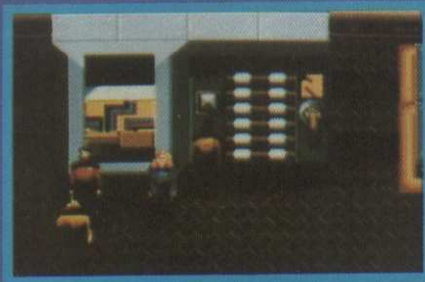
Nave Desconhecida

Sua missão agora é explorar uma estranha nave que você encontra no caminho para Orientis Alpha III. Não se esqueça de levar Data. Ele e Geordi LaForge são os únicos capazes de enxergar no escuro.



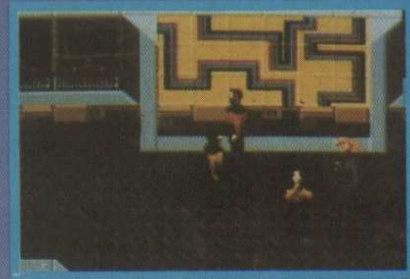
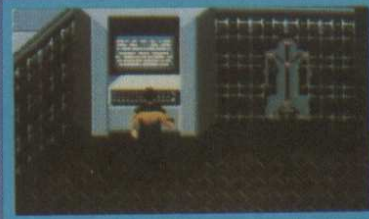
HYPER TIP

Existe um jeito bem mais fácil de destruir as naves inimigas: basta fugir até chegar a uma distância na qual os tiros inimigos se desintegram um pouco antes de atingir a Enterprise e, neste ponto, comece o contra-ataque. Os tiros do adversário não lhe atingirão, mas os tiros da Enterprise farão a festa.



Pegue esses resistores nesse compartimento e coloque-os no local da foto para que o local seja iluminado.

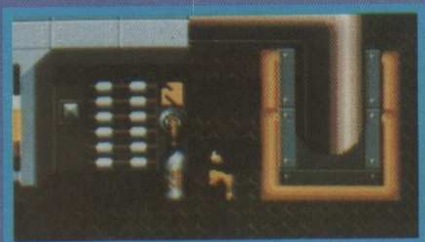
Usando o Tricorder, desative esses computadores e os robôs não aparecerão novamente.



Pegue as peças que estão espalhadas

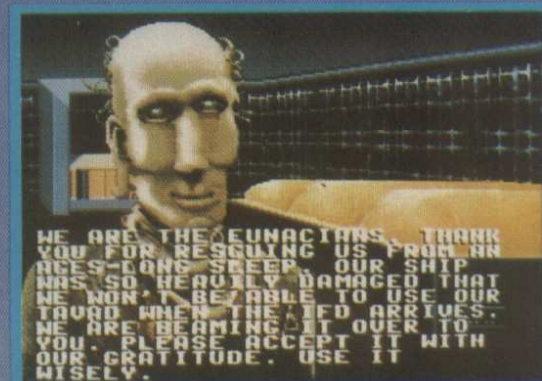
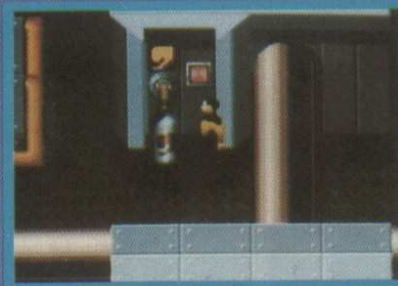
pela espaçonave e monte o quebra-cabeça como na foto.

Existem dois conectores para os galões de gasolina.



Coloque esse galão no conector inferior.

Coloque esse outro no galão no conector superior e interruptor ao lado.



Pronto! A nave está totalmente consertada e seus tripulantes finalmente acordaram depois de um longo sono.

Mina

Agora você deve salvar 10 mineradores que estão presos nas minas de Orientis Gamma III B. Para essa missão Data é uma boa pedida pois ele não precisa respirar. Fique ligado pois não há nenhum minerador escondido no primeiro nível da mina.

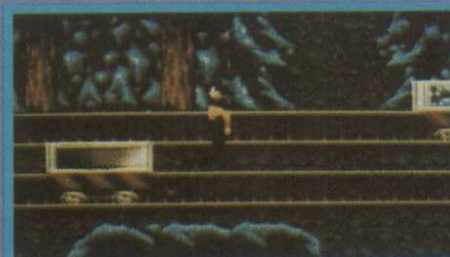
FOTOS: DAJMER DE GIJULU



Os mineradores estão presos em teias de aranhas. Para libertá-los use os Phasers.

Ligue os sistemas de ventilação

para que os mineradores possam respirar.



Fique no meio dos carrinhos de minério para não ser atingido.



Em Codis Zeta V leve Jean-Luc Picard, pois os

alienígenas não dão informações para qualquer um.

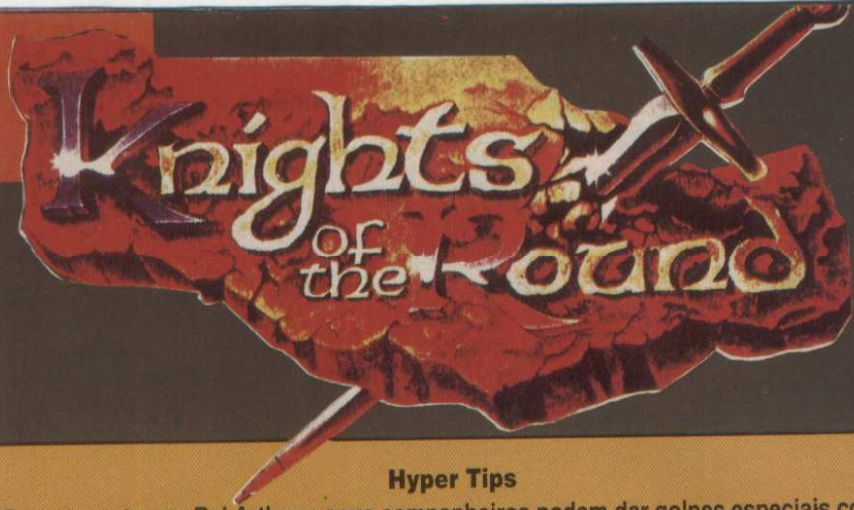
RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Capcom
Memória:	12 Megabits
Fases:	7
Jogadores:	2
Dificuldade:	 8
Gráficos:	 8
Música/Efeitos:	 9
Diversão:	 9

Knights of the Round é um clássico de arcade, mais conhecido pelo mesmo pessoal que jogava Street antes de virar cartucho (bons tempos aqueles...). É bem parecido com o *The King of Dragons*, que tem 16 Megabits, só que é bem melhor. Os personagens ocupam mais espaço na tela e vão subindo de level dando upgrade nas armaduras. Da hora, mano! E o estranho é que este só tem 12 mega. Vamos à lenda? Lembra do Young Merlin? Pois é, ele cresceu e virou o maior mago de todos os tempos. A primeira coisa que ele fez foi armar o esquema com o Arthur para unificar a Bretanha e achar o Santo Graal (que nem Indiana Jones). Por que ele precisava do Arthur, se ele era o maior mago do mundo? Ninguém explica, mas deixa quieto... Como o Arthur não é bobo nem nada, ele mais do que rapidamente chamou o Sir Lancelot e o Sir Percival para não ter que apanhar sozinho. Afinal, a Excalibur sozinha não ganha guerra nenhuma.

COMANDOS

A:	pé
Y:	Ataque
B:	Pulo
A ou Y+B:	Ataque especial
X:	Defesa
No cavalo	
Y:	Ataque
B:	Vira de lado
A:	Sai do cavalo
Dois toques para frente:	Pulo



Hyper Tips

- Durante o ataque, Rei Arthur e seus companheiros podem dar golpes especiais com as espadas - ou o machado, no caso de Percival. Tente estas combinações com qualquer um dos três. Aperte o direcional rapidamente para frente, e o botão Y para girar a espada e dar um golpe poderoso. Direcional para trás e para frente com Y é ótimo para atacar inimigos sorrateiros de surpresa. Direcional para baixo, para cima e Y dá uma voadora animal!
- E para matar os chefes? Simples: ataque com espadadas durante o pulo; quando eles atacarem é só defender e contra-atacar rapidamente.
- Primeira fase: Village on fire. Proteja a aldeia dos bandidos que a estão queimando. Scorn, o primeiro chefe, é bem fácil.



•Segunda fase: A desperate fight. Aqui a coisa complica um pouco. O boss Braford vem a cavalo com ódio nos olhos. Ai, que medo!

•Terceira fase: Battle on the castle fort. Arthur e seu exército invadem um reino inimigo e no final lutam com o Imperador Prateado Arlon. Com um nome desses, fica difícil ganhar. Mas, abuse das voadoras e ele já era.



•Quarta fase: The knight's tournament. No começo é só pegar a bandeira inimiga, mas Arthur e seus cavaleiros são atacados por bárbaros e, para seu espanto, o chefe é o fantasma da ópera. É sério!!



•Quinta fase: The expedition. Intrigado com o ataque

bárbaro da quarta fase, o rei atravessa o oceano para tirar satisfações. Quando ele vê o tamaninho do rei do lugar, Balbars, só não volta nadando porque a armadura ia enferrujar.

•Sexta fase: Knights in a strange land. Essa fase é penitência. Só a paciência e a dedicação de um rei pode superá-la. Que coisa, né? Tem um tal de Arthur aqui que parece rei. Ufa! O desafio é Muramasa, um samurai. Na Inglaterra, um samurai. Era só o que faltava...



•Sétima fase: O desafio final. Aleluia! Aqui tem um robô no meio da fase. É só detonar

os pistões que estão no meio e ele já era. Ai só falta Garibaldi, um boss que apela mais que os caras que jogam com o Guile no Street, mas não é impossível. É só insistir, tomando muito cuidado com a defesa.

SNES

THE FLINTSTONES

THE TREASURE OF SIERRA MADROCK

RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Taito
Memória:	8 Megabits
Fases:	5 áreas
Jogadores:	2 não simultâneos
Dificuldade:	6
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	7
Diversão:	7

Yaabaa-dabaa-doo! Quem não reconhece o "grito de guerra" do grande Fred Flintstone não teve infância. Ou não estava no planeta desde a idade da pedra. O desenho dos Flintstones foi um marco da TV. Produção dos estúdios Hanna-Barbera, virou moda - e não saiu mais dela - desde os anos 60. Agora, com o filme para o cinema, que tem John Goodman como Fred e Rick Moranis como Barney, vão voltar com certeza às lancheiras escolares, camisetas e quem sabe até às cuecas... Mas que coisinha! Claro, não podia faltar também o game para Super Nintendo. Cavernoso!!

O tesouro de Sierra Madrock

Bem antes do período Jurássico, os Flintstones viviam numa boa em

Bedrock. Para fugir do tédio, Fred e Barney entram para a sociedade secreta dos "Water Buffaloes". Passa o tempo e o grande Poobah, líder da seita, decide passar a bola para outro irmão. Como muitos mereciam e só um poderia ser o chefe, ele organizou uma caça ao tesouro para decidir: quem encontrar o tesouro de Sierra Madrock será o novo Poobah.

Como não poderia deixar de ser, Fred e Barney também estão nessa. Let's go!



Primeira fase - Bedrock

Você tem que alcançar Rockhead, um irmão da sociedade secreta. Desvie de Wilma e Betty, ou elas te levarão de

volta pra casa ("muito bem, nanico", você volta algumas telas e tem de recomeçar). Teste também sua habilidade na corrida a pé com Rockhead. Se ganhar, recebe o mapa.

FOTOS: DAUMER DE GIJUU

Segunda fase - Magmarock

Na terra do fogo, cuidado para não cair nos buracos e corra atrás de Quartz para ganhar os chinelos. É só vencê-lo na corrida de kart. É baba!!



Quarta fase - Junglerock

No começo da fase, um pterodáctilo rouba a sua bússola e você tem que ir atrás. Sem corridas desta vez, é só chegar e matar para conseguir o importante aparelho de volta.



Terceira fase - Snowrock

Vá com calma e cuidado para não escorregar no gelo. Vá atrás de Marble buscar o martelo para conseguir a bússola. E agora a corrida é no gelo.

PASSWORDS

2 A - MagmaRock	3 A - SnowRock
4 A - JungleRock	5 A - CaveRock

Quinta fase - Caverock

Esta fase é meio chata mesmo, não tem nada de mais. Cuidado com os saltos sobre abismos. O mais estranho é que, normalmente, no final, você espera um boss gigantesco para detonar. E aqui, NADA, NADA DE CHEFE NEM NADA!!

AARRGHI!



WORLD SHOP

Novidades incríveis para você!



Kit para Mega

- 24 mega de memória
- cpu
- drive de 3.1/2" HD
- adaptador de cartuchos
- cabo interface para drive

SUPERMAGICOM *Plus*

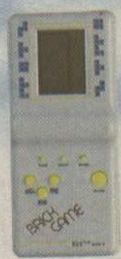
Além de gravar todos os jogos que você quiser, está equipado com a *Super Wild Card* que grava e executa jogos com 24 mega, salva qualquer fase do jogo, possui funções de copy disk, câmera lenta e muito mais!

Kit para S. Nes

- 24 mega de memória
- cpu
- drive de 3.1/2" HD
- adaptador de cartucho
- cabo interface para drive
- Super Wild Card



JOYSTICK 6 BOTÕES para Mega Drive. Com turbo, auto-fire, slow motion



BRICK GAME programado com o jogo tetrix



JOYSTICK TURBO para S. Nes. Turbo, auto-fire, slow motion



JOYSTICK TRANSPARENTE para S. Nes. Com turbo, auto-fire e slow motion



JOYSTICK TURBO para Mega Drive. Com turbo, auto-fire, slow motion

IMPORTANTE:

Os produtos deste anúncio são importados legalmente, com garantia da fábrica de 6 meses, Nota Fiscal e os assinalados encontram-se à venda também na Mesbla (★) e no Paes Mendonça Barra e Boulevard RJ (■).

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL POR SEDEX
TELEVENDAS
(021) 265-9626 / 205-0693
WORLD SHOP TRADING
IMPORT. E EXPORT. LTDA

MEGA

NBA JAM

Após o sucesso que este game animal fez no Super Nintendo, a Arena (softhouse ligada à Acclaim, produtora do game) não marcou bobeira: lançou rapidinho a versão para o Genesis. E, mais do que rapidinho, a Tec Toy lança o game por aqui para o Mega Drive. Demais! Enterradas, passes, dribles e tudo o mais que um bom jogo de basquete deve ter está aqui. E também todos os lances absurdos que consagraram NBA JAM. Pulos gigantescos, arremessos que literalmente queimam a cesta, tabelas quebradas e muito mais! Aqui também é possível escolher entre duplas formadas pelos melhores jogadores de cada uma das 27 equipes de basquete profissional da NBA. As partidas são realizadas sempre entre duas duplas, podendo ser você e um amigo contra o computador, você e o computador contra um amigo ou então (o que torna as partidas deste game mais emocionantes do que nunca) quatro jogadores simultâneos na tela. Apesar de estar indiscutivelmente mais rápido que a versão para Super Nintendo, ele perde em gráficos, som e jogabilidade. O que não quer dizer, em absoluto, que o cart é ruim. Afinal, o que vale mesmo é a diversão, arrasadora. É só cair de cabeça.

RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Arena Tec Toy
Memória:	16 Megabits
Fases:	6 Indefinidas
Jogadores:	1 a 4
Dificuldade:	6
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	7
Diversão:	9

Comandos

Turbo: como o próprio nome diz, é um turbo para o seu jogador. Faz com que ele corra mais e dê enterradas mais poderosas (aquelas capazes de arrebentar a tabela).

Pass: serve para passar a bola para o seu companheiro, permitindo lances animais. Caso você esteja sem a bola, este comando serve para roubá-la.

Shoot: serve para arremessar a bola. Caso você esteja de mãos vazias, serve para dar o famoso toco!

Times

Você pode escolher entre duplas formadas pelos 57 melhores jogadores dos 27 times da NBA. O melhor é escolher jogadores com os níveis de Dunks (enterradas) e Speed altos. Para o computador escolha os com defesa e arremessos de três pontos altos. Assim você pode sair correndo pela quadra que nem um louco e enterrar, enquanto o computador tenta mais de longe e cuida da defesa.

JOGADAS ESPERTAS

Jump Shot Pass

(Passe no Ar)

Ótimo para enganar trouxas.

Finja que vai arremessar (botão de shoot) e, no meio do salto, aperte o pass. Isto fará com

que você passe a bola para o seu parceiro, deixando os adversários a ver navios.



FOTOS: DAUMER DE GIULLI

Court Awareness

(Localização na Quadra) Localize seu companheiro pela seta com o número dele. Ela indica a posição que ele ocupa na quadra quando ele está fora da tela.

Assim, ou você faz um lançamento longo para seu parceiro, ou evita um adversário antes dele te ver.



Turbo Pass
(Passe Turbo)
Aperte o botão de turbo, segure e aperte o botão pass. Isto fará com que seu toque seja muito rápido, impossível de ser interceptado. Muito bom para lançamentos a grande distância.



Hot Streak
(Marca Quente)
Quando um jogador faz três cestas seguidas, ele fica in fire (em fogo). E, quando isso acontece, fica muito, mas muito difícil mesmo de errar. Aproveite e abuse das cestas de três pontos. É demais, a cesta fica torradinha...



Super Dunks
Para detonar super enterradas, venha correndo na direção da cesta segurando o botão de turbo. Quando estiver dentro do garrafão, sem soltar o botão de turbo, aperte o shoot. Vale babar!

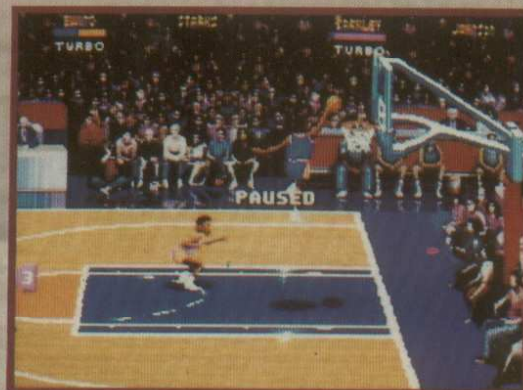
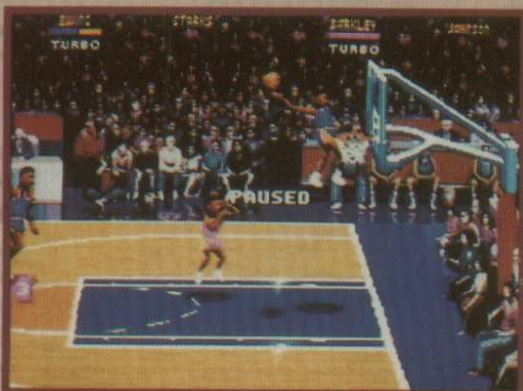
Physical Play (Jogo Bruto)

Para deixar seu adversário no chão só na manha do jogo de corpo, aperte o botão de pass e turbo juntos quando você estiver com a bola. Qualquer um que tentar roubar a bola de você vai ficar no chão por algum tempo.

Acurate Jump Shot (Arremesso Durante o Salto)

Aumente as chances de sucesso na hora de arremessar da linha de três pontos soltando o botão de arremesso no ponto mais alto do salto. Quase sempre funciona.

Smart Play
(Jogada Esperta)
É sabido que um cara desmarcado tem infinitamente mais chances de marcar pontos do que um que tem um monte de gente e cima dele. Portanto, larga a mão de ser fominha e passe a bola para o seu parceiro.



Ponte Aérea
Consiga mais pontos arremessando a bola bem de longe e deixando seu parceiro embaixo da cesta. Caso você não consiga fazer a cesta de três, ele vai estar lá para pegar o rebote. Ou brigar por ele.

HYPER TIP
JOGADAS PRESIDENCIAIS

Calma, nós não vamos ensinar como roubar do povo, mais sim como colocar Mr. President Bill Clinton e seu vice Al Gore no game. Os caras são feras, e jogar com eles é bem engraçado! Entre na tela de entrada das iniciais do seu nome e escreva as iniciais indicadas. Quando for entrar a terceira letra, segure Start e o botão A. Manha!

BILL CLINTON - ARK
AL GORE - NET



COLABORAÇÃO: TILT'S GAME LOCADORA - F.843902Y



MEGA

Virtua Racing

A REAL SOBRE O MEGA E O ARCADE
Que o Virtua Racing é muito bom e inclusive considerado por muitos o melhor simulador de Fórmula 1 para games, ninguém dúvida! Mas o que pilotos "de verdade" acham disso? Será que ele é bom mesmo? E como ficou a transcrição do arcade para o Mega? Para responder essas e outras perguntas, convidamos dois especialistas para tirar a limpo, curva a curva, toda a verdade dos gráficos e da jogabilidade do Virtua. Conheça agora Tony Kanaan, que corre na Itália na Fórmula Alfa Boxer, e Dimas de Melo Pimenta III, piloto de kart. Os dois ferros das pistas revelam agora suas análises e opiniões nada virtuais desse sensacional sucesso da Sega.

P E G A - P E G A

ARCADE

O primeiro round foi realizado na Playland do Shopping Center Norte, na zona Norte de São Paulo. Ambos conheciam bem o game: Dimas já havia disputado várias provas contra seu irmão, o também piloto Rodrigo Dimas de Melo Pimenta. Tony confessou que, quando está na Itália, chega a gastar de US\$ 100 a US\$ 150 nas horas vagas pilotando o arcade. Ele tem um "sparring" de peso: Rubinho Barrichello, outro viciado em games de corrida - confira na edição 36. Segundo Tony, "o Rubinho é viciado pra 'caramba'. Ganho dele no Beginner e ele me detona no Expert." Habitados a correr com câmbio manual, já saíram pisando fundo: na primeira prova Dimas chegou em 1o. e Tony fez a melhor volta: 37s84! Era só



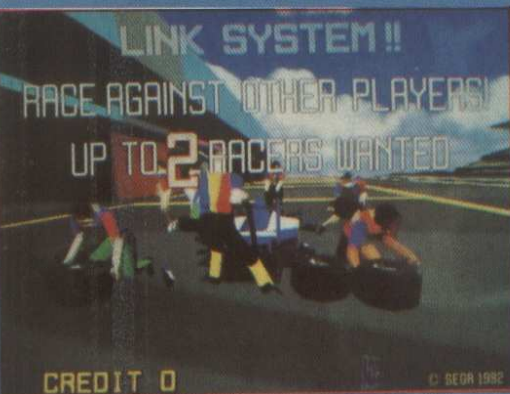
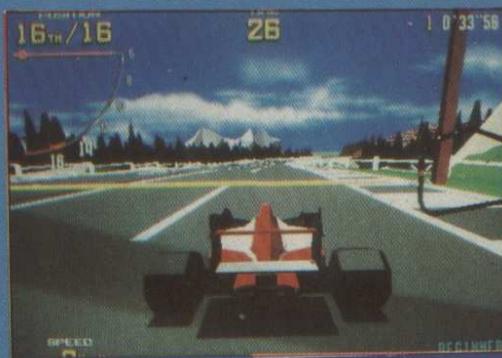
o começo! Dimas explica que "a dirigibilidade é igualzinha a dos karts. Olha só como faço esta curva. Na pista, o kart reage igualzinho". No final de várias provas o recorde de melhor volta ficou com Tony: 34s50, mas Dimas venceu mais vezes. Foi por essas e outras que os dois constataram a presença de um "intruso": o programa do game estimula a competição acelerando mais os pilotos que estão pior colocados. Assim, em uma corrida sem batidas, o piloto que estiver mais atrás terá melhores chances de fazer a volta rápida. Assim ninguém dispara na ponta.

E as sensações no volante e no

banco? Pois é, boas e más!! As tensões aplicada no volante dos arcades é boa, próxima da realidade, mas as do banco não. Segundo Tony, "quem nunca correu pode achar que é assim mesmo, mas não tem nada a ver." Os dois pilotos tem opiniões diferentes quanto a melhor visão para se pilotar o game. Dimas prefere a visão 3, de cima. "Dá

para visualizar melhor a pista e principalmente as curvas", justifica. Tony já acha melhor a 2, por trás do carro: "é mais emocionante. Pura adrenalina!"

Arcade: a visão por trás e de cima do carro (abaixo).

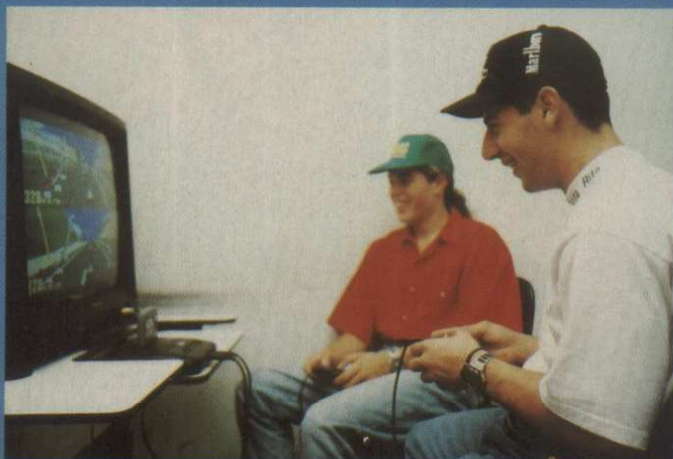


No Arcade, rachas entre 2 pilotos

MEGA

Depois fomos para a redação testar o Virtua do Mega Drive. Outro show de pilotagem e novas considerações. Desta vez Tony venceu mais e também fez o tempo mais baixo: 38s33 no Begginner, a preferida por ser a mais rápida. Para Dimas, "Virtua Racing realmente é um dos melhores games de corrida". A opinião é também compartilhada por Tony. Nem a tela bi-partida trouxe reclamações. Embora dificulte um pouco, ambos acham que não atrapalha, até porque é igual a de outros games de corrida que jogaram antes. O que surpreendeu foi o comen-

No Mega, a visão por trás do carro.



mais legal. "O arcade é bem mais sensível, o que facilita para quem tem noções de pilotagem. Isso não acontece no Mega, já que se dirige com joystick e a sensibilidade é completamente diferente" analisa Dimas.

Por cima, melhor visão da pista.

tário sobre o som: tanto Tony como Dimas acham o do arcade "muito baixo, talvez fosse melhor se tivessem fones de ouvido". No Mega o volume é bom, segundo eles, "dá até para aumentar e curtir mais, só que aí parece briga de mosquitos, não tem a ver com a real". Segundo os pilotos, a Sega deveria desenvolver um controle de volante para o Virtua do Mega ficar



BANDEIRA QUADRICULADA

Fim da temporada!! Foi lindo!! E a taça não vai para a mão de nenhum dos dois pilotos!! Já que eles praticamente empataram nas provas, VideoGame entrega o troféu na mão do game! Este sim, o verdadeiro campeão do teste! Quanto aos pilotos, uma menção honrosa como ótimos comentaristas de games. Valeu!!

OS PILOTOS

Tony Kanaan nasceu em Salvador/BA - "meus pais estavam de férias por lá" - em 31 de dezembro de 1.974. Começou a correr de kart em

85 e no primeiro ano já recebeu o Troféu de Piloto Revelação da Categoria Júnior. Foi Campeão Paulista de 86 a 90. Em 91 disputou uma temporada de Fórmula Ford e foi sexto colocado no Brasileiro. No ano seguinte foi a vez da Fórmula Chevrolet: terminou em quinto. Ano passado

correu na Europa de Fórmula Opel. Disputou apenas metade das provas e chegou em 6o. lugar, tendo subido três vezes ao pódio e marcado 1 pole. Este ano, Tony está disputando a Fórmula Alfa Boxer, na Itália, pela Equipe Tattus. Na primeira prova já fez a pole e venceu de ponta a ponta. Garoto de futuro...

Dimas de Melo Pimenta III é paulistano e nasceu em 11/11/76. Começou a correr em 90. Filho de piloto, Dimas começou na categoria Júnior do Campeonato Paulista de Fórmula Kart. e, na primeira prova de que participou, fez a pole-position. E não parou mais. Paralelamente aos campeonatos de kart participou de provas de Fórmula 200, tendo conquistado em Estoril, Portugal, na preliminar da Fór-

mula 1, pole e primeiro lugar na prova. Correu também nas 3 Horas de Interlagos de 93, Mil Milhas de 93 - chegou em quinto lugar - e as duas últimas etapas do Campeonato Brasileiro de Super Stock, tendo vencido uma das provas em sua categoria. Participou ainda da última edição das Mil Milhas, junto com os maiores feras do automobilismo nacional e internacional.



Tony Kanaan



Dimas de Melo Pimenta III



HYPER TIPS

Para a alegria dos japoneses que curtem Mega, a softhouse Bandai finalmente começa a produzir jogos para essa plataforma. E o primeiro cart já chega apavorando: trata-se do super megahit japonês Dragon Ball Z, D+! Para se ter uma idéia do sucesso que a galera do desenho animado faz por lá, não interessa se o game é bom ou ruim, vende da mesma maneira! É claro, a Bandai não se arriscaria e mostrou serviço. O game em si está razoável. Tem gráficos que impressionam, som mais a ver com o desenho, vários movimentos e o melhor: muitas historinhas e finais animaiscos! Agora as más notícias: a dificuldade é ridícula, o computador é mais burro que uma porta, só faltam as orelhas saírem do Mega Drive! Outro ponto fraco é o tempo de resposta dos dos comandos. Depois de executada uma seqüência, o personagem demora muito para detornar o golpe. Mas não vamos esquecer: é apenas o primeiro jogo da Bandai e é o Mega Drive, falta ainda aquela expêriencia que só o tempo traz...

**EXTRA! EXTRA!
DEFENDA AS MAGIAS:**

Hajiku (desvia magia): diagonal cima frente, diagonal baixo trás + botão A

Yokeru (fugir): cima, baixo, diagonal baixo frente, frente + botão A

Kakikesu (campo de força): trás, frente + botão A (Só a Número 18)

Hajikikaesu (devolve a magia): baixo, diagonal baixo trás, trás, frente + A

OTOS: DAUMIER DE GIULI


• Com o Cell fica muuuuito fácil, é só aplicar seu chutão e já era! Se liga na seqüência: trás, diagonal baixo trás, baixo + chute.

• Encoste seu inimigo no canto da tela e detone uma cabeçada. Logo o adversário irá sair do cenário, mas quando ele voltar correndo é só repetir a operação.



• Com a Número 18 faça este movimento: pule, frente, baixo + chute. Está seqüência é destruidora!

BALL Z

RAIO-X

Tipo:	Luta
Fabricante:	Bandai
Memória:	16 Megabits
Fases:	8
Jogadores:	2
Dificuldade:	4
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	8
Diversão:	7

COMMAND HELP

Para aprender os golpes dos personagens, aperte Start durante a luta. Você cairá numa tela de opções, não mexa e aperte o botão A uma vez. Coloque para baixo e veja como detonar os golpes!



Licoom destruindo na magia!

Cenários super detalhados!



No final de Trunks, a galera inteira se despedindo.

Destruição do mundo no final de Cell!

FOTOS: DAUMER DE GIULI



CONHEÇA OS CARINHOS!



SON GOKU

É o lutador número 1, o ser mais poderoso da galáxia! Apesar disso já morreu duas vezes, sendo que ainda não ressuscitou da segunda morte. Pode até se teletransportar, característica ausente nos games, uma pena...



SON GOHAN

Herdou do pai Goku os mesmos poderes de Super Saiya-Jin. Pequeno e super rápido!



VEGETA

Membro da realeza do planeta Saiya, tem a fraqueza de ser muito orgulhoso.



TRUNKS

Filho de Vegeta. Veio do futuro para salvar Son Goku.



PICCOLO

Alienígena do planeta Namek. Criou Gohan depois da primeira morte de Goku, por isso possuem técnicas semelhantes.



KULLILIN

Guerreiro shao-lin. Aprendeu a técnica de luta Kame, a mesma de Goku. Atualmente é casado com a ex-andróide Número 18.



NÚMERO 18

É a única garota do game. Antes de se transformar em humana, era bem má. Agora, casada com Kullilin, atualmente tem uma filhinha.



CELL

Criado pela Bio-Tecnologia Rei Ribbon, a mesma dos andróides. Seu criador, Doutor Gero, o fez para um único objetivo: destruir Goku.



FREEZA

O destruidor do planeta Saiya, e responsável pela morte dos pais de Goku e Vegeta. Na história original foi derrotado por Goku e massacrado por Trunks.



LICOOM

Um dos capangas de Elíte do Freeza, é forte e solta magias pela boca (imaginou o hábito?).



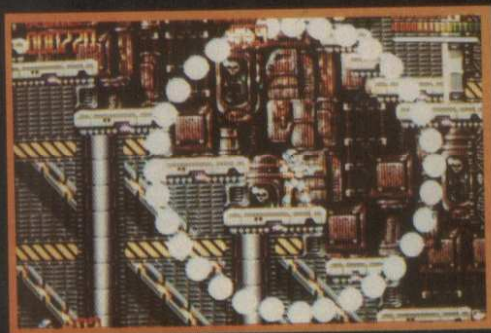
GNU

Mais um capanga de Freeza. Tem uma magia secreta que lhe dá o poêr de trocar de corpo com seu adversário.

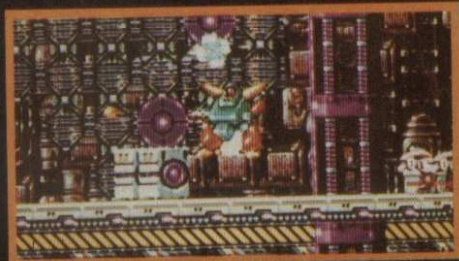
RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Data East
Memória:	Não fornecida
Fases:	5
Jogadores:	1
Dificuldade:	8
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	9
Diversão:	7

Mega Turrigan é a segunda parte do consagrado Turrigan. Aventura pura. Para quem não se lembra, a terrível Evil Machine, uma organização criminosa, foi destruída no primeiro cart, libertando todos os planetas conquistados e trazendo paz e liberdade por muitas gerações. Tudo isso é muito legal, até que chegam rumores de uma nova investida da Evil Machine, totalmente reformulada. Uma garota consegue mandar uma mensagem para Bren, um membro da USS Freedom Forces (Força da Liberdade dos Estados Unidos), relatando planetas destruídos e civilizações inteiras conquistadas pela organização do mal. Sacou qual é a sua? Claro, na pele de Bren, salve o universo, cara!



Botão A + Direcional para baixo - Ataque Especial (detona todos os inimigos da tela, ideal para chefões e para situações críticas). Você pode usar três Ataques Especiais por vida.



ITENS

Tiro Múltiplo - Possui força média e seu disparo é dirigido para a frente e nas diagonais

Tiro Laser - É o mais poderoso só que seu disparo é dirigido apenas para frente.

Tiro Rasteiro - Possui força média e seu disparo é dirigido para cima, para baixo e para frente, só é útil em certas ocasiões.

Shield - Deixa você imune por algum tempo.

Todos os inimigos que tocarem em Bren serão destruídos. Quando você encontrar um Shield corra e destrua tudo que puder

Mísseis - Os mísseis teleguiados perseguem os inimigos até atingí-los. Pena que são bem fracos.

Diamantes - Valem pontos no final das

1 Up - Vida.



Se Liga!

Jogando no Easy o game acaba na segunda fase. É só para dar uma sacada geral no jeitão. No Medium e no Hard o game é idêntico, até o final. Só muda a dificuldade mesmo.

COMANDOS

Botão A - Gancho.

Botão B - Tiros.

Botão C - Pulos.

Botão C + Direcional para baixo - Ataque Rasteiro (apertando o Botão B várias bombas serão lançadas). Esse tipo de ataque é o único que gasta power. Por isso economize.

1HYPER TIPS

Use o gancho para alcançar lugares altos ou para ultrapassar buracos.

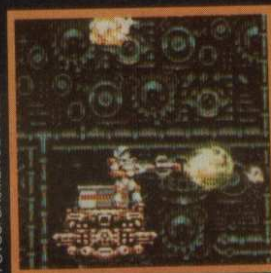
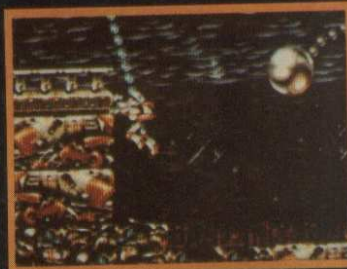


Para entrar em locais fechados, atire nas paredes. Se o tiro vazar, dá pra passar. Use o gancho se necessário.



Para destruir esse chefe, pendure-se no teto até que apareça o coração cinza. Desça e atire até que o coração desapareça. Pendure-se novamente e repita a operação mais duas vezes.

Toda vez que você encontrar um local como esse, entre e destrua todos os inimigos. Você consegue muitos itens e até vidas.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Atire nos canhões e só assim você conseguirá subir em segurança. Não esqueça de usar o gancho. Pendure-se, balance e pule para alcançar as plataformas.



LAST BOSS!

Comece usando o Ataque Especial. Quando a mamata acabar, fique ligado

para escapar dos tiros. Você precisa destruí-lo duas vezes. Na segunda vez, use a mesma tática e o inimigo não resistirá por muito tempo. É o preço para curtir o pôr do sol com a gatinha...

MEGA MAN VI

Boêmia.... aqui me tens de regresso....Olha só, galera! E não é que a seção de Nintendinho voltou!!! Eu quero ouvir, eu quero ouvir... onde estão as palmas?? E os rojões?? Afinal, depois de uma saraijada de cartas pedindo a volta dos 8 bits, só um Mega Man para celebrar a volta, não? Pois é, agora Dr. Willy se disfarçou de um tal de Mr. X e promoveu um torneio convocando os robôs mais poderosos do mundo. Isso era apenas um truque para dominar o planeta. Impedi-lo é a tarefa de Mega Man em sua sexta aventura. O fundamental continua sendo a ordem certa para combater os inimigos. As passwords estão entre parênteses. Boa sorte!

RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Capcom
Memória:	4 Megabits
Fases:	16
Jogadores:	1
Dificuldade:	██████████ 8
Gráficos:	██████████ 8
Música/Efeitos:	██████████ 8
Diversão:	██████████ 9



1

FLAME MAN

Arma: Fire Blaster
Atire com a arma carregada (B apertado). Cuidado com os fogos rasteiros, pois eles protegem o inimigo. Nessa hora, apenas pule.



2

BLIZZARD MAN

(A1, A2, A3, B1, F5)
Arma: Blizzard Attack.
Atire com Fire Blaster



FOTOS: DAUMIER DE GIULI

quando ele estiver contra-atacando com pedrinhas de gelo. Cuidado: não é possível acertar o cara quando ele estiver girando.



3



PLANT MAN

(A1, A3, B1, C2, F5)

Arma: Plant Barrier. Pule de seus tiros e ataque com o B.Attack. Depois de derrotá-lo, você ganhará o R.Jet., que fará Mega Man voar.



5

(A1, A5, D4, E3, E6)

Arma: Yamato Spear



4

TOMAHAWK MAN

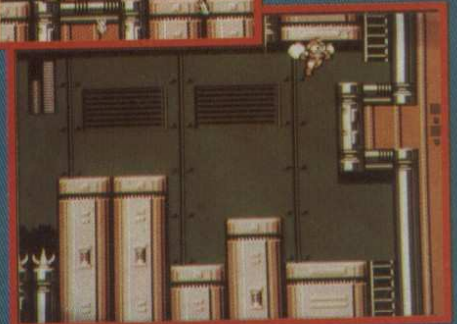
(A1, A4, B1, C2, F5)

Arma: Silver Tomahawk



Utilizando a arma Plant B., o robô-índio está no papo.

Nesse pedaço, prossiga por baixo usando o Jet.



Cuidado com os tiros de Yamato quando pular. Atinja-o com o Silver T. sempre que ele se descurdar. No local da foto maior, suba usando o yes, yes...! - o Jet.



Se Liga!

Nas fases dos robôs Tomahawk, Yamato, Knight e Centaur há dois chefes, sendo um deles falso. Para derrotar o verdadeiro e ganhar o passaro Beat., há um caminho certo. Confira os desvios nas próximas fotos!



KNIGHT MAN

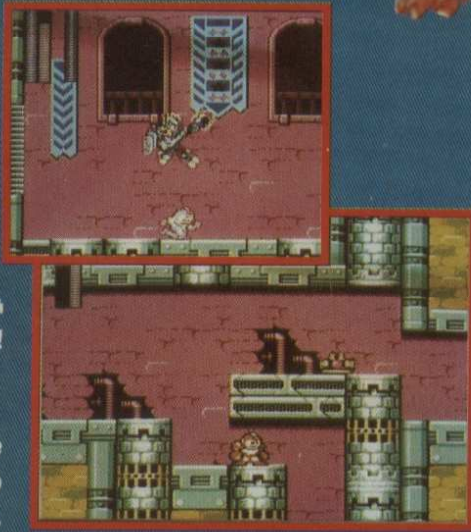
(A1, A4, B6, C6, F5)

Arma: Knight Cutter.

Com o Y.Spear, acabar com Knight Man é bico. É só detonar!

Nesta parte, destrua o bloco que interrompe a passagem com o Pow e B apertado.

6



CENTAUR MAN

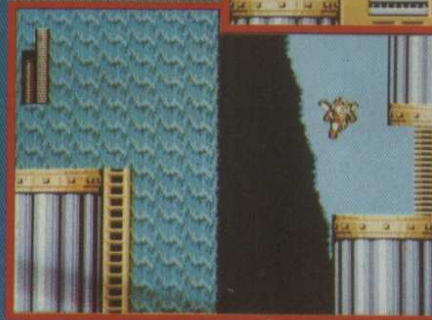
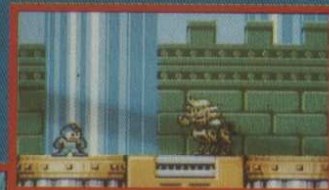
(A1, B6, C5, C6, F5)

Arma: Centaur Flash.

O cara gosta de te paralizar com flashes de luz e ainda atira em cima de você. Mostre quem manda com Knight C.

Use o, adivinhe, Jet, é claro, e atravesse o penhasco.

7



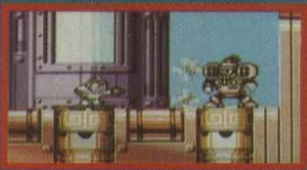
8



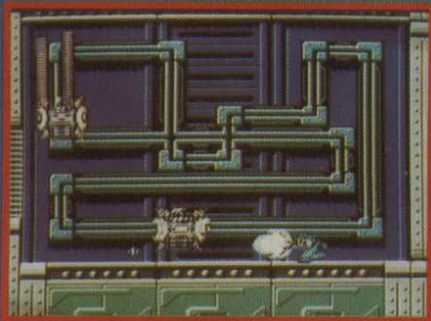
WIND MAN (C6, E3, E6, F1, F2)

Arma: Wind Storm.

O maior triunfo desse cara é um aspirador que faz com que você vá de encontro a ele. Dê um jeitinho esperto com a C.Flash, desviando dos pulos e tiros.

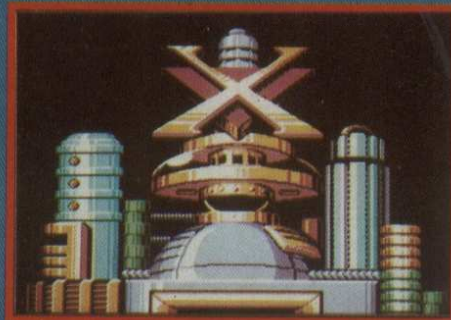


CASTELO DO MR.X



PRIMEIRA PARTE

Essas duas engenhocas são a encrenca agora. Preste atenção na trajetória delas. Utilize arma normal.



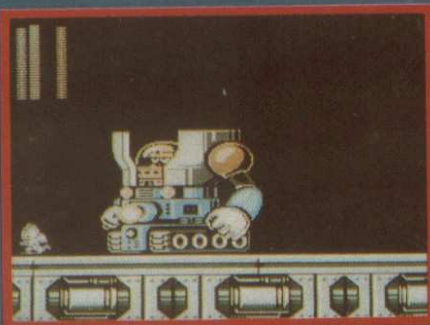
CASTELO DO MR.X (D6,E3,E6,F1,F2)



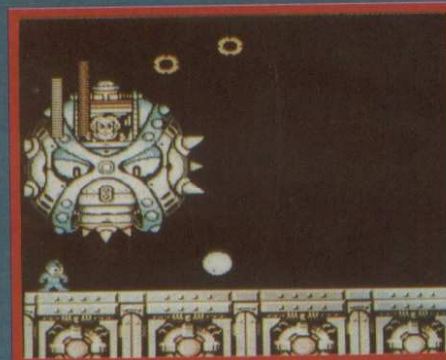
SEGUNDA PARTE

Fique no local da foto atirando com o Silver T., desviando dos tiros e pedras que caem do alto da tela.

TERCEIRA PARTE
Cuidado com as bolas de fogo que ele solta. A arma B. Attack é a melhor opção.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

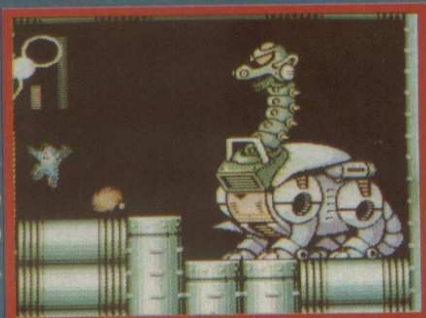


QUARTA PARTE
Mr.X aparece dentro de um pêndulo espinhudo. Fique em um dos cantos e atire com arma normal

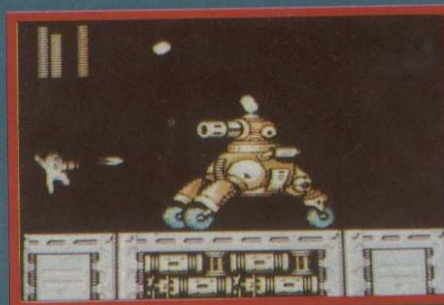
carregada sempre que ele se distanciar de MegaMan.

CASTELO DO DR. WILLY

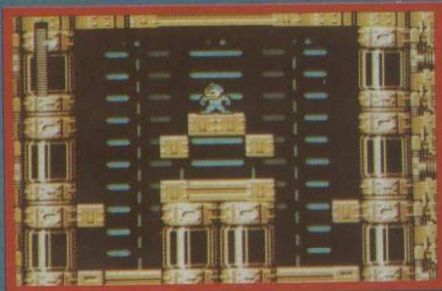
PRIMEIRA PARTE
Suba nas plataformas que aparecem e atire na cabeça do monstro mecânico.



SEGUNDA PARTE
Acerte no canhão na parte de cima com a Yamato Spear.



TERCEIRA PARTE
Você deverá enfrentar os oito robôs do início do game novamente, como em Mega Man 4 e 5. As estratégias são idênticas.



- | | |
|----------------|------------------|
| 1- Yamato Man | 5 - Wind Man |
| 2- Plant Man | 6 - Blizzard Man |
| 3- Knight Man | 7 - Flame Man |
| 4- Centaur Man | 8 - TomahawkMan |

QUARTA PARTE
Sub Boss



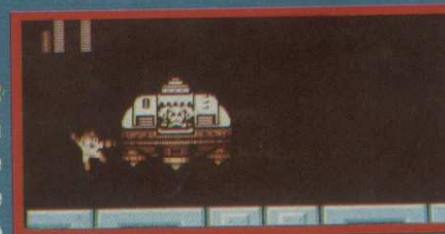
Esse monstrengo pula o tempo todo. Fique perto dele, atire e passe por baixo alternando os lados. Repita a operação até destruí-lo.

DR. WILLY



DR. WILLY 1
Acerte-o com o Silver T. rapidamente.

Só assim o inimigo será derrotado com menos dificuldade.



DR. WILLY 2
O cientista agora está numa nave que aparece e desaparece continuamente por diversos pontos da tela. A arma Silver T. continua sendo uma ótima opção.

SUPERMAN



MASTER

Se você conhece Super Man de Mega Drive, esse game não será estranho. Super Man de Master System tem as mesmas fases e os mesmos inimigos do Mega. É lógico que o som e os gráficos nem se comparam, mas o game é bem legal. Neste game, Superman pode voar em quase todos os lugares, o que não acontecia na versão do Mega. Os problemas do Homem de Aço começaram quando Brainiac raptou Lois Lane, espalhou seus comparsas pela cidade de Metrópolis e submeteu Superman a um pedaço de Kryptonita. Mesmo enfraquecido - senão, qual a graça? - Superman terá que derrotar o terrível Brainiac e resolver o rapto de sua namorada. E tudo isso em cinco fases. Sua aventura começa nos telhados de Metrópolis. Mãos à obra!

RAIO-X

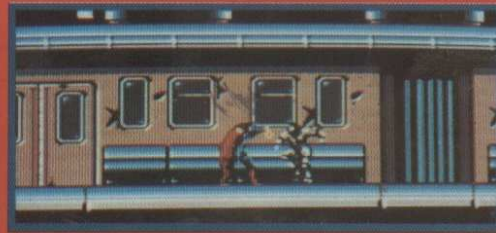
Tipo:	Aventura
Fabricante:	Sega/TecToy
Memória:	2 Megabits
Fases:	5
Jogadores:	1
Dificuldade:	7
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	7
Diversão:	7

ITENS



Símbolo Azul -
Visão de calor ou
Super Soco

Símbolo Vermelho
- Recupera parte da
energia de Super Man



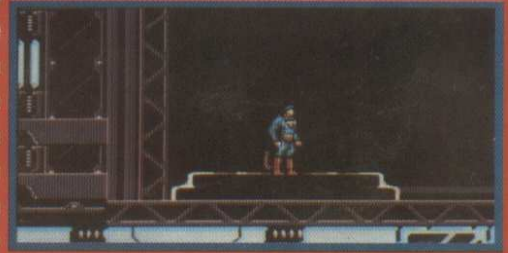
CHEFE DO TREM

Para destruir esse chefe maldito comece socando quando ele aparecer e recue até que o

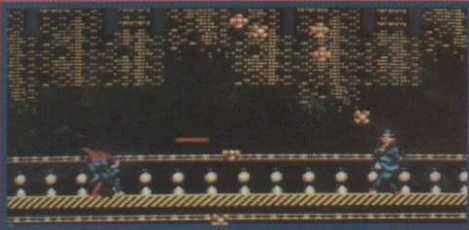
inimigo pule. Nesse momento, o cara ficará parado por alguns instantes. Aproveite para detonar. Vá para trás e espere ele pular

PLATAFORMAS

Na última fase você encontra essa plataforma estranha com uma tela gigante. Para sair dessa, basta entrar na tela no momento em que a imagem aparecer. Tome cuidado com os tiros que ficam girando em volta dela.



HYPER TIP



Quando os chefes aparecem, eles ficam meia hora parados e só depois começam a atacar. Não deixe passar em branco. Vá

chegando e meta pau. Quando eles atacarem, fique de longe detonando com a visão de calor.

CRIANÇAS

Seu objetivo na segunda fase é salvar essas pobres crianças. É só derubar a porta a socos e encostar nelas para fazer o serviço.



COMANDOS

Botão 1: Pulos

Botão 2: Socos

Vôo: mantenha o Botão 2 apertado

Visão de calor: aperte o botão 2 quando estiver voando ou então pule e aperte o botão 2.

FOTOS: DAUMER DE GIULLI



ÚLTIMO BOSS!

Comece a briga chegando perto - sempre agachado - e detonando socos. Depois de algum tempo,

o inimigo foge. Vá na cola do cara, desviando sempre dos tiros. Quando ele se abaixar, é hora de se aproximar tomando cuidado com os raios e acabar com essa festa de uma vez por todas. Agora é só entrar na tela gigante novamente, não se esquecendo de tomar cuidado com os tiros salvar a gatinha Lois Lane e - claro - dar-lhe um superbeijo!





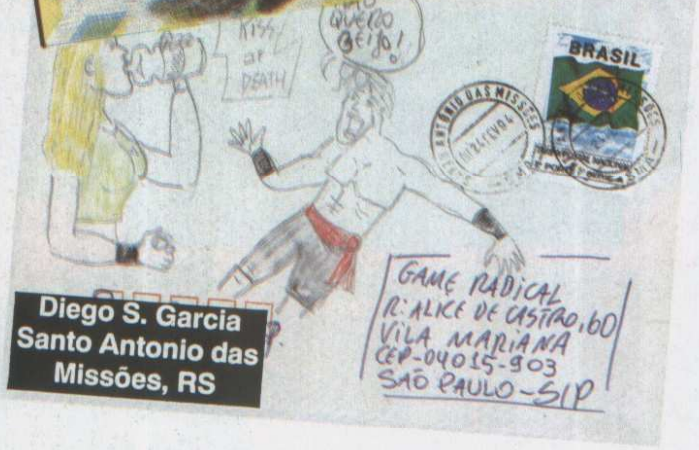
Andre Ebsui Vinhedo SP



Ubiratã Nel Schubert Blumenau SC



Fabiano Corrêa da Silva Duque de Caxias, RJ



Diego S. Garcia Santo Antonio das Missões, RS

GAME



STREET FIGHTER II

Jaks Rodrigo Corrêo Arcos MG



Paulo Enji Shirai São Bernado do Campo SP

VideoGame agora radicalizou de vez!! Todo mês publicamos na seção **GAME RADICAL** os melhores desenhos dos leitores. Participe! Radicalize! Detone sua imaginação e mande sua arte para a seção **GAME RADICAL**, Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP. Só podia ser VideoGame!!!



**DÊ UMA VIRADA RADICAL.
MUDE PRA JOVEM PAN 2.**

Foto: Márcia Fosoli

Vira daqui, vira dali e eu acabo parado na Jovem Pan 2. É a rádio que me marca. Tudo o que eu gosto de ouvir, a Jovem Pan 2 toca: Reggae, Funk, Rock, Ben Jor e tem até balada que me toca.



Quando eu saio da toca entro no meu carro e ligo o som a mil, a Pan me toca mais forte. Por tudo isso eu vou te dar um toque, a Pan 2 é a melhor rádio do Brasil. Só falta você se tocar.

S E T O C A , É J O V E M P A N 2 .

NorthWest

A WICALE INAUGURA O NOVO POINT DOS GAMES. VENHA CONHECER NOSSO NOVO SHOW ROOM.

 Nintendo PLAYTRONIC	 WICALE AQUI O JOGO É LEGAL	 SEGA EGYPTO				
PLAYTRONIC	Nintendo	SUPER NINTENDO	703-8071	EGYPTO	SEGA	MEGA DRIVE

**INAUGURAÇÃO
 01/JUL/94**

**CARTUCHOS • JOYSTICKS • CD GAMES
 ACESSÓRIOS • BRINQUEDOS • JOGOS P/ PC • MULTIMÍDIA**

ATACADO E VAREJO

Aqui você encontra os últimos lançamentos.
 Se você quer estar sempre em dia
 com as novidades, venha visitar-nos.

**SEJA NOSSO
 REPRESENTANTE
 EM SUA CIDADE.
 INFORME-SE**

Av. Eusébio Matoso, 654 - Pinheiros
 Com Estacionamento

TELEVENDAS
703-8071

